

DRAGAN
"IL PRODIGO"



DRAGAN 'IL PRODIGO'

LEGGENDA

Sono un fey, fatato, di origine *tzigan*, un popolo nomade molto legato al misticismo. Sono amante delle belle cose, delle feste e del buon vino.

I miei antenati erano originari di *Kronbos* e seguirono il semidio *Krsna*, una divinità minore dell'elemento astrale della Mente, quando esso iniziò il suo lungo viaggio attraverso i mondi per portare le emozioni e la meraviglia tra i popoli del Cronoverso. Tra i pochi a riuscire a spostarsi attraverso il Mondo dei Sogni e degli Incubi, la mia gente iniziò a muoversi in un lungo pellegrinaggio al seguito del semidio della gioia. Dopo molti millenni, diversi *tzigan* decisero di tornare alle loro case e nelle loro terre, e così anche io ho deciso di seguirli per rivedere il mondo dei miei antenati: *Kronbos*. Inoltre negli ultimi mondi visitati non vi erano ricchezze e io amo le ricchezze. Anzi devo dire che su *Tghnar* vi era una tale miseria che tutti erano in uno stato di disperazione e malattia che mi ha inorridito, anzi speriamo negli dèi di non aver contratto nessuna malattia, se dovesse succedere sarei disperato ed incapace di accaparrarmi le fortune di cui ho assoluto bisogno.

L'addestramento ricevuto dal Re dei Ladri della Corte dei Miracoli, mi ha reso un ladro eccezionale e un discreto mercante, almeno è quello che io credo, ma senza alcun dubbio il mio naso negli affari mi porterà molto lontano, ne sono certo: un giorno sarò io il Re dei Ladri della mia Corporazione! Per questo sono in missione per la Gilda... Devo trovare un oggetto molto prezioso.

Tutti hanno un prezzo e fare i favori giusti può portare a grandi introiti, meglio avere sempre tutti in debito e sembrare generosi, poi quando sarà il momento i crediti saranno molto cari da ripagare. Amo il cibo e non mi piace perdere tempo, bisogna andare veloci altrimenti il denaro fugge via! I veri affari non aspettano. Avevo un socio, un buon amico, *Lutzya*, ma gli dei lo hanno voluto a loro, ed è troppo pericoloso girare da soli. Spero di poter trovare una *Shaddakh* a cui possa esser utile grazie a tutte le mie doti e che possa difendermi dall'ostilità del mondo, in fondo proteggere un bene prezioso come me è di per sé il miglior affare che chiunque possa fare nella vita!

LIMITAZIONI

- **Avidità:** cerca di ottenere sempre il miglior guadagno ed è ossessionato dalle ricchezze. Accumula denaro e gioielli e non ama dividerli eccessivamente con gli altri
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice della Corte dei Miracoli, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Rubare ogni volta che vi è l'occasione
 - Fedeltà al Re dei Ladri
 - Fare l'elemosina ai mendicanti, potrebbero essere tuoi comparì
 - Non uccidere a meno che non sia necessario, un morto non ha valore
 - Mai rivelare i segreti della Corporazione.
- **Criminale:** se viene arrestato la pena del crimine aumenta automaticamente di un Grado, -2 alle Impressioni con i tutori della legge
- **Refrattario alla Tecnologia:** non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove
- **Tasse:** deve versare il 10% di tutto quello che guadagna all'Onorevole Gilda dei Mercanti, almeno una volta all'anno
- **Vulnerabile (Ferro):** quando entra in contatto o viene colpito da oggetti in Ferro, subisce 5 DN ulteriori per ogni Rd di contatto

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Empatia 1:** Bonus di 3 alle Impressioni
- **Riflessi 1:** Bonus di 3 alle Prove di AG e delle Abilità Primarie dell'AG
- **Risorse 1:** parte con il patrimonio iniziale raddoppiato e tutte le volte che deve acquistare un bene, lo paga di base il 10% in meno
- **Scudo Mentale:** Bonus di 5 alle Prove di EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- **Sociale:** Bonus di 1 alle Prove di FS e delle Abilità Primarie del FS
- **Trasformista 1:** Bonus di 5 alle Prove delle Abilità Primarie Camuffare e Nascondersi

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Metallo vivente... un ottimo affare, molto richiesto dai tecnocrati. Non ne ho mai incontrato uno e siamo molto diversi, loro così freddi e noi così emozionali. Ha anche una buona schiena per trasportare le mie ricchezze.

TRUKDAK "La Pressa": Che bestiona! Potrebbe essere la perfetta guardia del corpo. Proverò ad assoldarla! Io sono un bene molto prezioso ed essere difeso è un affare che non posso farmi sfuggire!

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Ributtante, non ci sono altri aggettivi, ma è un'etnia molto agile e molti di loro fanno il mio stesso lavoro... quindi pensiamo a come possa tornarmi utile, nella peggiore delle ipotesi gli posso addossare la colpa di qualche mio crimine.

LA SILENTE: Inquietante, ma ho riconosciuto i suoi attrezzi di lavoro: una cerusica. Forse il mestiere più utile in assoluto in questo mondo! Sì, lo vedo che è uno spettro, ma quanti soldi può tirar su un medico? Penso carrettate!

KSETODBLIS "La Forsennata": Si dice che il sangue di drago, le sue scaglie, persino i suoi occhi valgano un capitale! Ma una maga ha molti segreti da rivelare e se c'è qualcosa che vale sono i segreti e la magia, su questa landa dove tutto ha un prezzo!

SAMARTH "Il Giusto": Pessimo elemento per fare "affari" degni della mia corporazione. Devo stare molto attento a non farmi scoprire e farmi amico di questo stolto dal sorriso ebete. Poi magari ci salta fuori anche del guadagno!

OBBIETTIVI

Accumulare più ricchezze possibili e influenzare la *Shaddakh* (compagnia) a tuo favore

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO DRAGAN "IL PRODIGO"

STIRPE FEY ETNIA ESHU ARCHETIPO FATATO, VIVENTE

GILDA MERCANTI CORPORAZIONE CORTE DEI MIRACOLI

SESSO M PESO 62KG ALTEZZA 1,70MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI GIALLI CAPELLI NERI PELLE OCRA ETÀ 27

LIMITAZIONI AVIDO / CODICE / FAMA / VULNERABILE AL FERRO
CRIMINALE / REFRAATTARIO / TECNOLOGIA / TASSE

CARATTERE FRIVOLO, IMPULSIVO, SOGNATORE

OSSessioni IL CIBO

Fobie NOSOFobia (CONTRARRE MALATTIE)

ABITUDINI PARLARE VELOCEMENTE

DEITÀ MENTE

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

14 30 2

= PUNTI VITALI TOTALI: 46

PV

MN + GILDA + Avanzamenti

16 1 10

= PUNTI MISTICI TOTALI: 26

PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE

[18/19] TESTA
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

[14/15] BRACCIO SX Rt 16
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

[16/17] BRACCIO DX Rt 16
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

[2/3/4/5/6/7] TORSO Rt 16
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: 2 Rt 18
VARIE: 3
TOTALE: 3

CORAZZA NATURALE: 0
SCUDO: Rt
VARIE: 0
TOTALE: 0

[8/9/10] GAMBA SX Rt 16
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

[11/12/13] GAMBA DX Rt 16
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

CORAZZA MISTICA:
VARIE:
TOTALE:



1 PL PUNTI LIVELLO

+1 MOD. MN CORAZZA MISTICA

+1 MOD. LG AI PUNTI LIVELLO

+1 MOD. TN INIZIATIVA

+1 MOD. PT DANNI

+1 MOD. AG OFFENSIVA

1 MOD. FS ALLE IMPRESSIONI

16 MN MANA

14 LG LOGICA

14 TN TENACIA

14 PT POTENZA

16 AG AGILITÀ

13 FS FASCINO

1 LV LIVELLO

15 6S SESTO SENSO

14 PS PSICHE

14 CS COSTITUZIONE

15 MV MOVIMENTO

+1 MOD. TN

16 AG AGILITÀ

8 EM EMPATIA MAGICA

1 MALUS PSICHE

16 INI INIZIATIVA

3 OFF OFFENSIVA BASE

4 OFFENSIVA GILDA

-1 OFFENSIVA STIRPE

+1 MOD. AG

1 AVANZAMENTI

-1 MOD. VARI

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	STILETTO TIPO: P			TIPO: _____			TIPO: _____			TIPO: _____			PUGNO TIPO: B			
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE	
OFFENSIVA BASE:	3	0	-2	=	1								1	1	=	3
DANNI: MOD. PT	+1	2D4	-2	=	-1								1D4	1	=	+1
INIZIATIVA:	16	+5	-2	=	19								1	1	=	16
GITTATA/COLPI PER RD	10/11	RT	ROTTURA	:	16											1

MOVIMENTO	MX:	15	10	7	3	1	ETERNO:	GRADO:
INGOMBRO MASSIMO		24	30	50	80	120	PUNTI ESPERIENZA:	

